Лихорадочная Топь



Лихорадочная топь

v.0.911

Hexcrawl-приключение в землях бога гнили

для LoTFP Weird-Fantasy RPG

и других D&D-совместимых игр

Оригинальный текст © 2017 Luke Gearing

Перевод: stuartzaq

Иллюстрации и вёрстка: am_

Редактура и корректура: ZoidZXX, am_, RedrickWolf, Jenny Ien.

Текст перевода распространяется согласно CC BY-NC-SA, иллюстрации и элементы оформления согласно CC BY-ND.

Все предложения и пожелания принимаются на mb@pnprpg.ru

Слово переводчика

Хочу выразить огромную благодарность за помощь в переводе и вычитке ZoidZXX и am_, без них у вас бы пошла кровь из глаз, а у ваших игроков, возможно, из ушей.

Также спасибо Jenny Ien, теперь текст более лучше читается.

Отдельно хочу поблагодарить am_ за иллюстрации, которые он нарисовал специально для этого приключения.

Этот перевод распространяется бесплатно, модифицируйте и используйте его, как только захотите,

но его и любые возникшие на его основе продукты нельзя продавать и использовать в коммерческих целях.

Оглавление

Впечатления от Топи 1

Народ Топи 3

Приметные Места 5

1. Посёлок Губа 5
2. Руины Ур-Жмура 8
3. Ловушка Древолаза 12
4. Безумный Подрывник 13
5. Дедушка Трухуй 14
6. Обломки «Вождя Рек» 14
7. Грибные Жилища Духов 14
8. Улей Мразобоглов 15
9. Крокодил по имени Голод 15
10. Суицидальная Болотная Ведьма 15
11. Вещий Суккуб 15
12. Развалины — Неудачное Селение 5
13. Развалины — Павший Монастырь 5
14. Развалины — Уничтоженная Башня 6

Доп. A: Классы Персонажей Игроков 7

Доп. B: Затаившие6ся и голодные 11

Доп. C: Выживание в Топи 15

Доп. D: Карты 17

Доп. E: Таблицы 21

Впечатления от Топи

Добро пожаловать в Лихорадочную топь — зловонное, гиблое место, куда ни за что не сунется ни один здравомыслящий человек. Но это ничего не значит, так как персонажи ваших игроков не совсем в здравом уме, раз вообще решили прийти сюда.

А если они всё же вменяемы, тогда упоминание награды за возвращение Герта фон Хеммера (гекс 14) может быть эффективной приманкой, или же вы можете просто пустить пару слухов о нетронутых богатствах, которые можно найти в Топи.

Попытка найти «Вождя Рек» (гекс 6) — это ещё одна причина, как и необходимость удостовериться в существовании огромной орды нежити (Гора Трупов) и понять, что заставляет их собираться вместе.

Чтобы предоставить игрокам информацию, можете использовать таблицу слухов ниже:

— Для тех, кто далеко от Топи, или для неосведомлённых кидается 1к4.

— Для тех, кто рядом, и для тех, кто слышал о Топи, бросьте 1к6.

— Для тех, кто живёт в этой Топи или заинтересован в ней, кидайте 1к8.

1к8 Слухов о Лихорадочной топи

1	Там полным-полно великих и ужасных зелёных драконов! *Полная чушь.*
2	Я слышал, какой-то нилфенбергианский корабль затонул там. *Правда, см. Обломки «Вождя Рек» (гекс 6).*
3	Все местные жители – воры и убийцы. *Почти правда – их там достаточно, см. Посёлок Губа (гекс 1).*
4	Пройдя через недуги и болезни Топей можно стать знаменитым. *Чистая правда, см. Выживание в Топи.*
5	В этой Топи должны быть ещё не разграбленные руины. *Правда, см. Развалины (гексы 12, 13, 14).*
6	Коренные жители Топи странные и будто бы не в себе. *Отчасти правда, см. Народ.*
7	Последние несколько дней ходят леденящие кровь слухи о куче трупов. *Правда, см. Гора Трупов.*
8	Герта фон Хаммера, крупного учёного, последний раз видели здесь. *Правда, см. Развалины — Уничтоженная Башня (гекс 14).*

Во время скитаний по Топи, вы должны давить на игроков, описывая невыносимую, удушающую жару и влажность, недостаток света, виной которому густая листва, а также всяческие недуги Топи. Ничто не может быть чистым: всё грязное, ржавое, старое и рассыпающееся в труху. Это совсем не весёлое место.

Когда в гексе нет никакого прописанного заранее наполнения, или игроки проводят слишком много времени, не занимаясь чем-то важным (например, путешествуя или исследуя дикую местность), кинь 1к20 по Таблице случайных встреч.

1к20 случайных встреч

1	Кровавая Рощица (стр. 28)	**11**	Мразобоглы (стр. 28)
2	Духи Утонувших (стр. 26)	**12**	Крокодилы (стр. 26)
3	Жители Губы (стр. 9)	**13**	Болотные Змеи (стр. 28)
4	Народ (Племя) (стр. 7)	**14**	Болотная Ведьма (Маг 1к4 ур.)
5	Народ (Патруль) (стр. 7)	**15**	Гигантская Пиявка (стр. 27)
6	Светокрады (стр. 26)	**16**	Неводник (стр. 26)
7	Жевальщики Пиявок (стр. 28)	**17**	Приключенцы (3к2 шт., 1к4 ур.)
8	Крокодилы (стр. 26)	**18**	Ходульники (стр. 28)
9	Стволовая Змея (стр. 29)	**19**	Призрачный Протей (стр. 27), перекинь, если он уже мёртв
10	Размоклые Недремлющие Мертвяки (см. ниже)	**20**	Размоклые Недремлющие Мертвяки (см. ниже)

1к6 Размоклых Недремлющих Мертвяков

1-2	2к6 Утопленников (как Зомби)
3-4	2к6 Илистых Скелетов
5	1к4 Крокодилов-упырей
6	1 Вождь-Упырь (стр. 29), 1к6 Утопленников, 1к6 Илистых Скелетов

Народ Топи

«Тут вообще два люда водятся: мы, хорошие парни из Империи, и они, ну, те кто поклоняются всяким деревьям и духам. Ну, есть и ещё одни, знаешь – мертвецы.»

Обитатели Лихорадочной топи именуют себя Народом и никак иначе. Они насчитывают тысячи человек и свободно распределены между всевозможными племенами, закрепившимися в защищённых зонах у особо старых деревьев, там, где Топь потолще и поплотнее. Подчас их можно встретиться патрулирующими свои территории и охотящимися на всякую дичь, некоторые также были замечены в торговле с людьми из Губы. Они не очень-то интересуются внешним миром и стремятся сохранить Лихорадочную топь в целости и сохранности — ведь они кое-что знают о Дедушке Трухуе. Каждым племенем управляет Вождь, и он/она слушает только своего Шамана. Но в случае, когда требуется обсудить что-то действительно серьёзное, Вожди организуют собрание между собой, без участия Шаманов.

Обычно патруль Народа насчитывает 2к6 членов, в то время как в племени может быть 3к20 человек, где каждый к20 это мужчины, женщины и дети соответственно. Все они представлены людьми с КЗ: 1 без брони, которые используют копья и дубины в качестве излюбленного оружия, живущими скромно и высоко над водой. Если конкретное племя (патруль) встречается впервые – всегда делайте проверку по таблице реакции, чтобы определить, как поведёт себя встреченная группа. Дополнительно, у каждого племени есть Шаман 2к4 уровня. Каждый Шаман руководит учеником первого уровня — есть 50% вероятность, что этот ученик мечтает посмотреть мир и захочет присоединиться к группе как наёмник или в качестве замены персонажа в случае его смерти. Кроме того, есть 20% шанс, что в племени есть Носитель Трансфигурации. Такой Носитель всегда будет пытаться присоединиться к группе, следуя за группой на расстоянии, в случае если ему откажут. Если кто-то из героев решит обсудить этот вопрос, то племя будет готово заплатить группе 2к20 см за то, чтобы носителя забрали от них. Народ знает о существовании Горы Трупов, и постоянно переезжает, чтобы не столкнуться с ней, хотя и не знает, почему она возникла.

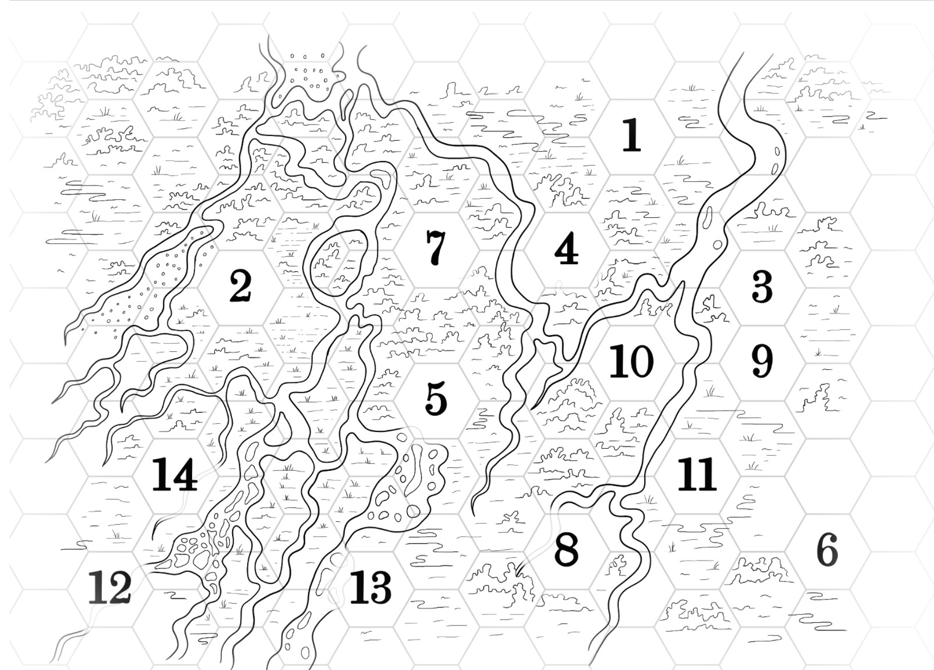
Киньте 1к20 1к4 раза по таблице для определения особенностей каждого племени.

Если хотите, вы можете накидать племена заранее (рекомендуется не менее шести племён) вместо того, чтобы кидать за каждую маленькую встреченную группу.

1к20 особенностей племени

1	Все носят маски. Материалы масок разнятся, а изображать они могут тотемных животных, народных героев, чумных божеств или человеческие жертвоприношения.
2	Все безмолвны – речь запрещена.
3	У всех в пальцы вживлены осколки стекла (1к6 урона).
4	У всех заточены зубы (1к6 урона).
5	Все прошли шрамирование, чтобы их лица напоминали лики демонов.
6	Рост всех членов племени ниже 4’10” (147 см).
7	Все людоеды. Исключительно по собственному желанию.
8	Они приносят жертвы Древам.
9	Каждый полноценный член племени имеет двух детей-рабов.
10	Все носят открытые раны, намеренно нанесённые и не заживляемые, для того чтобы те загноились во влажном воздухе болот.
11	Всё племя состоит из людей одного пола.
12	Все в племени – дети или старики.
13	Кажется, что все члены племени беременные. На самом деле они сознательно разводят паразитов в своих животах.
14	Запрещено оголять своё тело – все и всегда замотаны в шкуры.
15	Всех сопровождают связанные с ними животные. Тех, кто не могут связать себя с животным – скармливают этим самым животным.
16	У всех длинные гибкие конечности, позволяющие с лёгкостью карабкаться по деревьям.
17	У каждого члена племени отсутствует хотя бы одна конечность или часть тела.
18	Все носят мешки с камнями на своих спинах. Они не станут обсуждать истинную природу этих камней.
19	У всех в кожу вживлены перья,слегка колыхающиеся на ветру.
20	Лица всех членов племени пусты и одинаковы, как будто что-то стёрло их различия.

Приметные Места



Размер каждого гекса – 18 миль. Игроки могут проходить 1 гекс в день на лодке. Путешествовать пешком невозможно, если в описании гекса не сказано обратное. Если гекс не пронумерован, кидай по Таблице столкновений.

1. Посёлок Губа

Население: *54;* ***членов Культа:*** *36;* ***верных Церкви:*** *18*

Сборище нилфенбергианских переселенцев и преступников живёт тут в обветшалых деревянных постройках на сваях, которые отделяют их от вонючих вод Топи. Это закалённые и неприветливые люди – они знают, что никто не приходит сюда с благими намерениями или после благих деяний. На словах многие здесь признают Нилфенбергианскую Церковь, на деле же – немалое количество жителей являются членами Культа Утопшего, ищущими своего Водо-Мёртвого Бога. Бог существует, но покоится глубоко в океане, а совсем не в этом вонючем болоте. Жители Губы не знают о Горе Трупов — блуждающей орде нежити, поднятой Ур-Жмуром (гекс 2).

Некоторые из заметных жителей Губы

Слоун (1)

Жестокий преступник, ставший рьяным членом Культа Утопшего. Он настаивает на том, чтобы культ хватал и пытал «туземцев», выведывая информацию об их «повелителе», и уже подумывает нанять чужаков, чтобы заняться этим с их помощью. У него припрятано 400 см для этих целей. А ещё он очень любит своих детей: Джеймса и Шэннон.

Джейсон (2)

Самогонщик. Он просто наживается на местных и в скором времени намеревается съехать вместе со своей винокурней, так как начинает подозревать, что с Губой что-то не так. Джейсон не против увидеть, как Губу разрушат, если игроки вдруг заговорят с ним об этом. Он регулярно злоупотребляет галлюциногенными растениями из Топи и склонен к припадкам глоссолалии, которые привлекли внимание Культа. Он также жутко ненавидит Дэниэла.

Дэниэл (3)

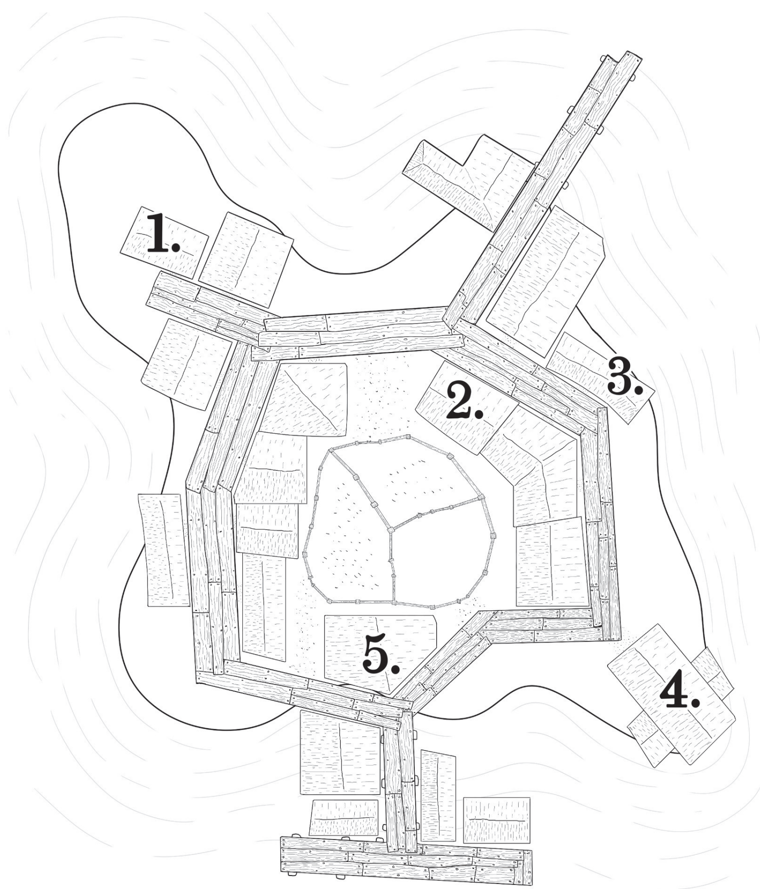
Он просто груда мышц, к тому же вся покрытая татуировками и шрамами, полученными в былые годы на улицах города, название которого Дэниэл отказывается называть. Он сбежал из нилфенбергианского штрафбата и теперь пользуется Губой как укрытием, впрочем, он не распространяется об этом. Дэниэл знает о Культе и боится его. Он поможет Культу только в случае, если от этого будет зависеть его выживание, но предпочтёт увидеть их падение. Не смотря на первое впечатление, готов оказывать помощь и частенько даёт скидки в магазинчике, которым управляет. Наотрез отказывается торговать брагой Джейсона.

Николас (4)

Единственный представитель Нилфенбергианской Церкви в Губе. Он не покидает своей хижины из-за страха быть убитым Культом Утопшего. По той же причине он не докладывает о страшных тайнах Губы в Империю. Если группа попытается поговорить с ним, он лишь предупредит, чтобы те ушли через чёрный ход. Если Жасмин убьют, и он узнает об этом, то предпримет попытку объединить оставшихся верных последователей Церкви чтобы изгнать Культ из Губы. 2к10 культистов, принудительно обращённые в новую веру, согласятся помочь преданным.

Жасмин (5)

Верховная жрица Культа Утопшего, она свято верит в своё полное нигилизма вероучение. Её лицо покрыто шрамами от клювов Нилфенбергианских Воронов. Она будет рада отдать свою коллекцию ценных нилфенбергианских религиозных символов (стоимостью 4,000 см) путникам, если они согласятся помочь ей найти руины Храма Водо-Мёртвого Бога. Жасмин считает, что руины (гекс 2) до сих пор скрывают секреты, ведь ранее она отправила туда группу культистов, которая так и не вернулась (впрочем, эту информацию она сразу не выдаёт, если на неё не нажать). Если она не будет уверена в способностях приключенцев, она отправит их на тестовое задание (в гекс 13). Жасмин - Маг 5-го уровня.



2. Руины Ур-Жмура

1. Вход

10 Ходульников охраняют эти руины.

Ходульники (10 шт.)

***КЗ:** 4, **КБ:** 14, **Атака:** +4 копьеподобные ноги (1к8+2), **Боевой дух:** 12*

Здесь стоит десятифутовый монолитный надгробный камень, на нём начертаны слова давно забытого языка. Если кому-то удастся их перевести, то можно прочитать:

Нетронутый Жмур
Вне циклов
Вне времени

Это строки об Ур-Жмуре, сокрытому внизу. Под камнем видна недавно вскопанная земля — примерно с неделю назад члены Культа Утопшего перекопали здесь всё, думая, что именно тут покоится Водо-Мёртвый Бог. Ряд изношенных ступеней, практически костяного белого цвета ведут в темноту под камень.

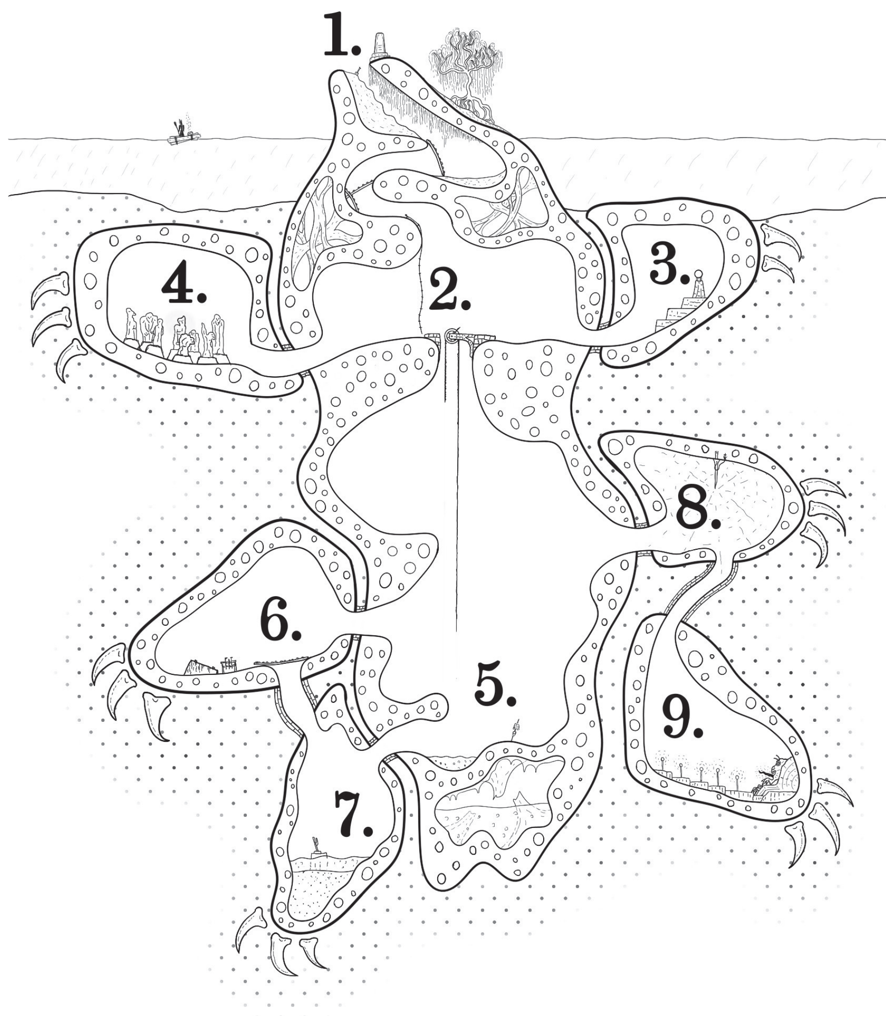
Вся гробница высечена в скелете какого-то древнего ужасного зверя. Стены покрыты грязью и растительностью, но стоит соскоблить их, как взору предстанет грязная древняя кость, твёрдая, как скала, поддерживаемая в целости святилищем в Храме Копателей.

2. Предбанник

Здесь покоятся шесть трупов, коим уже неделя, и невооружённым взглядом видно, что это жители Губы. На каждом из трупов надета подвеска с изображением Водо-Мёртвого Бога. Всего у них при себе 30 см, 6 лопат, лампа с пустой масляной колбой и 2 меча. С каждого содрана кожа, а одежда аккуратно сложена в стопку в углу.

3. Храм Копателей

В этой комнате находится небольшой алтарь, обставленный со всех сторон лопатами, кирками и (функционирующими) водяными помпами. На вершине алтаря стоит колонна из слоновой кости, высотой примерно в фут. Алтарь посвящён безымянному богу стабильности и постоянства. Если колонну убрать, вся гробница разрушится и будет затоплена через 1к4 раундов. Коллекционер даст за неё 6,000 см.



4. Железная Восьмёрка

8 железных статуй стоят здесь. Каждая из них когда-то была грешником, который был освежёван и проклят на вечную службу. Они по-прежнему голодны до влажных объятий кожи и непременно сдерут её с незваных гостей, чтобы затем обернуть себя в кровавые ошмётки. Первые шесть статуй уже обёрнуты в лоскуты высохшей кожи. Они оживут только если им будут угрожать, либо если Обжигающий Свет будет деактивирован.

Даже если Статуи будут сломаны, их огромное оружие сохранит свою мощь. Впрочем, из-за огромного размера, им можно будет пользоваться только со штрафом -2 к попаданию, и каждое оружие будет считаться за 1 ед. веса. Их стоимость приведена в таблице ниже.

8 Железных Грешников

***КЗ:** 5, **КБ:**18, **Атака:** +5 (урон как у оружия), **Боевой дух:** 12*

Аскгуурд Поджигатель: вооружён цвайхендером (2к6), который замораживает раны. Любой мокрый персонаж, поражённый этим клинком, будет заморожен до глубины души и получит штраф -3 на все броски. Аскгуурд жаждет вновь увидеть огонь, пляшущий по зданиям (3,500 см, считается за 2 ед. веса).

Налдден Убийца: держит дубинку (1к8), которая никогда не может убить. Это страшно бесит её (1,000 см).

Диснат Воришка: владеет коротким мечом (1к8). Её доспех ещё более внушительный, чем у остальных и даёт ей, КБ: 20, но из-за этого она всегда действует последняя в раунде (150 см).

Калдик Освободитель: орудует шипованной цепью, оживающей в руках, чтобы обвиться вокруг горла цели удавкой, если та не повинуется командам Калдика. Единственный из Железной Восьмёрки, кто может говорить, но только жалким, хнычущим голосом (1,500 см).

Джондирр Прелюбодей: держит сломанное копьё (1к6). Его маска по-прежнему выглядит развратно и может вызвать видения его деяний у тех, на ком он фиксирует свой взгляд, парализуя их, если они не развратны по своей природе (1 см).

Тантин Насильник: вооружён парой молотков (2к6). Он был закончен лишь наполовину (верхнюю) и теперь вынужден ползать, не в силах прикрыть своё изувеченное тело (750 см за набор).

Динент Матереубийца: использует большой нож (1к12) скопированный с инструмента, которым он зарезал свою мать в порыве ревности (100 см).

Нагтет Предатель: владеет судебным молотком (1к10). Каждые 1к4 раунда он падает на землю в мучительной агонии, сокрушая всех перед собой на 2к8 урона, если тем не удастся спастись (любой историк даст за молоток 2,500 см).

5. Комната с ловушками

Когда-то в этой комнате было полно ловушек со множеством шипов и пил. Затем все они были кем-то приведены в действие и разобраны, а их части валяются по всей комнате. Среди обломков и деталей лежат скелеты, и, что весьма тревожно – у каждого отсутствует череп. Тщательно

обшарив пол можно найти небольшой металлический куб, излучающий тепло. Смысл этого куба может быть придуман Ведущим, но ходят слухи, что такие кубы иногда могли использоваться для общения с другими мирами и планами существования. Если персонажи будут двигаться через комнату быстро – есть небольшой шанс, что они получат урон, т. к. пол усеян острыми и режущими предметами.

6. Зала жертвоприношений

Центральное место в этом зале занимает металлическая рама в форме стоящего человека с встроенными кандалами для рук и ног. На стенах начертаны инструкции, как правильно использовать раму: человека необходимо приковать к ней, а затем сломать ему каждую конечность с помощью железного прута. Начать с правой ступни, затем правую голень, затем наискосок – левое предплечье, затем через грудную клетку – правую руку, и снова вниз – левую голень. Последним ударом огромный молот размазывает голову жертвы. Если всё выполнено в соответствии с инструкцией, крокодилы-упыри из следующей комнаты не смогут тронуть того, кто совершил жертвоприношение. Инструкции, однако, не раскрывают этой информации, а лишь описывает последовательность действий.

7. Дикие животные

Ржавый и покрытый болотной тиной рычаг, деактивирующий Обжигающий Свет, выступает из воды, коей по пояс. 6 крокодилов-упырей, проклятых вечно голодать, но никогда не умирать от этого, бешено мечутся в этой комнате, охраняя рычаг. На полу, под водой, среди костей, лежат драгоценности и монеты общей стоимостью 1к20 х 100 см, а также 1 ржавый фитильный пистолет.

Крокодилы-Упыри (6 шт.)

КЗ: *4,* ***КБ:*** *16,* ***Атака:*** *+4 укус (1к8+2),* ***Боевой дух:*** *9*

8. Обжигающий свет

Эта комната залита Светом, настолько ярким, что обжигает кожу, нанося 1к4 урона за раунд каждому, кто находится под ним. Через Свет невозможно ничего увидеть, а нащупать выход возможно только через 1к6 раундов. Свет практически полностью запечатывает Ур-Жмура под собой, позволяя лишь небольшой части его сущности просочиться наверх и оживлять Гору Трупов. Свет исходит из ржавого кончика железного

шипа, торчащего из потолка. Он соединён с кабелем, питающимся энергией останков из которых построена гробница.

9. Усыпальница

Погребённый и сидящий на троне здесь покоится Ур-Жмур, древнее тело того, кто никогда и не был живым. Он восседает с достоинством: длинная голова наклонена вниз, шесть насекомообразных конечностей вытянуты вперёд, будто существо готово подняться. На троне-саркофаге видны следы повреждений. Если продолжить ломать его в то время, когда Обжигающий Свет деактивирован, Ур-Жмур вырвется наружу, сокрушив по пути Железную Восьмёрку, но оставив своих освободителей в живых. Свободный, Он будет скитаться по поверхности, оживляя все трупы в радиусе 1 мили и готовя легион нежити, чтобы смести всех тех, кто ещё жив.

Из груди существа торчит небольшой осколок чистой тьмы. Он-то и хранит жизнь тела, которое никогда и не жило. Если его вынуть, он может быть использован для того, чтобы даровать жизнь одному мёртвому существу, возвращая его в состояние, предшествующее смерти. Вынуть осколок, не тревожа тела, невероятно сложно (две проверки Ловкости рук 1 к 6). Если же вместо этого протолкнуть осколок в Ур-Жмура, то он вознесётся к богам в ином измерении, откуда будет наблюдать за теми, кто вознёс его. Если кто-либо из его спасителей погибнет, он предотвратит этот момент, позволив погибшему обмануть смерть однажды. После этого долг будет считаться оплаченным, и он перестанет наблюдать за спасителями. Стоимость осколка нельзя измерить в деньгах, однако он равнозначен 10,000 см в плане опыта.

Ур-Жмур

КЗ: *18,* ***КБ:*** *12,* ***Атака:*** *+8, раздирающие когти (1к12 + Омертвение тканей 2к6),* ***Боевой дух:*** *12*

3. Ловушка Древолаза

Древесная паучиха уже в бешенстве от разрушительного влияния жадных чужаков и их постоянных требований «Сокровища!». Она сплела тут ловушку и неприветливо затаилась в ожидании добычи. Сундук, добытый от прошлой жертвы, размещён в корнях дерева прямо над линией воды. Сырой деревянный сундук с железной обивкой покрыт практически невидимой паутиной, которая действует как очень сильный клей. Просто вырваться силой не получится. Если кто-то будет настолько

глуп, чтобы дотронуться до сундука предметом или рукой, они скоро поймут, что они сами или предмет приклеились. Если кто-то предпримет попытку помочь дураку, древесная паучиха использует свою паутину, чтобы оттянуть их лодки за пределы досягаемости глупцов, ближе к границе зарослей. Любой, кто начнёт забираться на дерево, вынужден будет сразится с паучихой в её стихии. В её план входит дождаться, пока жертвы издохнут от жажды или болезней, пойманные в корнях дерева. Древесная паучиха умеет говорить и будет дразнить свою жертву. Не стесняйтесь и сделайте проверку на случайное столкновение, пока герои в ловушке. В сундуке лежит 1,500 см нилфенбергианской чеканки.

Древесная паучиха

***КЗ:** 5, **КБ:** 14, **Атака:** +4 укус (1к6 + 1к6 Сильный Яд), **Боевой дух:** 10*

4. Безумный Подрывник

Грязная фигура, увешанная черепами и маленькими кожаными мешочками, раскачивается и прыгает с ветки на ветку. Подрывник завёрнут в лохмотья нилфенбергианского сапёра. Хоть он и потерял свой рассудок, но не утратил сноровки. Он зовёт себя Сержем Антэ, и это единственное, что осталось от его прошлой жизни. Он хочет уничтожить все плавучие суда вокруг и закидывает их взрывчаткой. Если его убить, то можно найти 2к4 взрывчатых мешочков. Другой вариант – это показать ему нилфенбергианские религиозные или военные символы, после чего он бессвязно доложит о Грибных Жилищах Духов (гекс 7), Болотной Ведьме (гекс 10) и Дедушке Трухуе (гекс 5). Если приказать ему спуститься, то он отдаст группе 3к6 взрывчатки и отправится в путешествие к Губе, где будет схвачен и допрошен Культом.

Безумный Подрывник

***КЗ:** 1, **КБ:** 16 (быстрый), **Атака:** +4, метательная взрывчатка (2к4+2 область 10’), **Боевой дух:** 5*

5. Дедушка Трухуй

Тут и лежит этот божок. Стая из 3к8 Мразоботлов живёт в его ноздрях. Они в курсе того, на что Он способен, и совсем не хотят Его будить, а это обязательно случится, если что-то нанесёт Его болоту непоправимый урон.

Мразоботлы (3к8 шт.)

КЗ: *1,* ***КБ:*** *14,* ***Атака:*** *+1, копьё (1к6+1),* ***Боевой дух:*** *8*

Дедушка Трухуй

КЗ: *25,* ***КБ:*** *8,* ***Атака:*** *раздавить кулаком размером с дом (спасбросок или моментальная смерть),* ***Боевой дух:*** *12*

6. Обломки «Вождя Рек»

«Вождь Рек» был нилфенбергианской речной галерой, некогда напичканной оружием. Он затерялся в Лихорадочной топи, и никто из команды не вернулся обратно в Империю. Корабль затонул лишь наполовину, зарос растительностью и усеян мертвецами. На нижней палубе находится тайник с оружием, содержащий 30 коротких мечей, 5 фитильных мушкетов с сумкой пуль для каждого, а также 3 бочки с порохом, сохранившихся благодаря защищённым от влаги ящиками. Три корабельные пушки давно затонули и лежат на дне болота. Если кто-то попробует сдвинуть что угодно из перечисленного выше, трупы команды восстанут из мёртвых и попытаются остановить расхитителей. Они привязаны к духу корабля, задержавшемуся в гниющих балках шпангоута.

Восставшая Команда (25 шт.)

КЗ: *1,* ***КБ:*** *12,* ***Атака:*** *+1 меч (1к6),* ***Боевой дух:*** *12*

7. Грибные Жилища Духов

3к6 громадных, сытных и вкусных грибов растут из аномально большого сгнившего дерева. Каждый гриб вмещает 1к4 духов, которые гнездятся между ламелл. Если их потревожат, киньте по Таблице столкновений за каждого потревоженного духа и определите, какие сосуды изберёт дух для отмщения.

8. Улей Мразобоглов

Аномально большое дерево полностью сгнило и приютило 5к20 Мразобоглов. Они дадут жёсткий отпор, если почувствуют угрозу.

Мразобоглы (5к20 шт.)

***КЗ:** 1, **КБ:** 14, **Атака:** +1 копьё (1к6+1), **Боевой дух:** 8*

9. Крокодил по имени Голод

Двенадцать лет назад старший Шаман был съеден крокодилом. Его дух был заперт внутри, а крокодил вырос до огромного размера, стал злым и обезумел. Народ зовёт его Голодом. В нём живёт дух Шамана 6-го уровня, и Голод пользуется этим с одной целью – добывать себе еду. Когда Голод кусает, его пасть сжимается мёртвой хваткой. Если при этом не успеть вырваться (бросок против 18 Силы) до следующего раунда, рептилия совершает переворот, отрывая случайную конечность жертвы и нанося дополнительные 2к10 урона.

Крокодил по имени Голод

***КЗ:** 10, **КБ:** 18, **Атака:** +8 укус (1к10+5), **Боевой дух:** 10*

10. Суицидальная Болотная Ведьма

Болотная ведьма (Маг 3-го уровня) срослась с деревом и отчаянно жаждет смерти. Её 2к4 связанных с ней демона с КЗ: 3 (в соответствии с заклинанием Призыв) не могут допустить этого, однако более не следуют её указаниям из-за природы её слияния. Это глубоко её печалит. Она расскажет персонажам, где найти все руины Топи в обмен на смерть. Если герои не сдержат обещания, она будет атаковать всей доступной её уровню магией и постарается уничтожить плавсредства героев, если потребуется.

11. Вещий Суккуб

Кольцо стоячих камней с каменным алтарём по центру поднимается из воды, не тронутое ни растительностью, ни временем. Стоит прилечь на алтарь — тут же явится связанная с камнями суккуба, забывшая своё имя. Возлёгшему с ней она ответит на один вопрос о природе любого, кого знает этот персонаж. Возлёгший должен будет пройти проверку на Мудрость (выбросить меньше) или влюбиться в суккуба по уши. Этого она им заранее не расскажет, так как отчаянно нуждается в компании.

Она невидима и неосязаема, с ней нельзя сразиться и её нельзя убить. Разрушение камней освободит её, но она не может об этом никому рассказать.

12. Развалины — Неудачное Селение

Восемь гнилых домов на сваях поднимаются из воды, кое-как расставленные вокруг изъеденного железного монолита. 2к6 Ходульников, пасущихся тут, не могут приблизиться к монолиту ближе чем на 20 футов. Все здания находятся в 1к10+20 футах от монолита. Тела умерших от голода людей лежат здесь в лодках, сбившихся у основания монолита. Киньте по таблице ниже для определения содержимого отдельного дома. Каждое содержимое со значениями выше 50 можно использовать только однажды.

Ходульники (2к6 шт.)

КЗ: *4,* ***КБ:*** *14,* ***Атака:*** *+4 копьеподобные ноги (1к8+2),* ***Боевой дух:*** *12*

1к100 Примечательного содержимого покинутого дома

1-50	Выкинутое значение – Количество см.
51-60	2к6 зарядов для арбалета/лука/пистолета.
61-70	Горючее для лампы на 3 дня и недельный запас еды.
71-80	Амулет, посвящённый Водо-Мёртвому Богу.
81-90	Череп-свеча. Горит, независимо от ветра, в течение 2 часов. Духи не могут существовать в её мерцающем свете, но изгнанные таким образом жаждут мщения, 500 см.
91-95	Фетиш для отвлечения голодных духов, 300 см.
96-100	Нож Шамана, эффективный против духов. Наносит 1к8 урона духам, будто они материальны, 600 см.

13. Развалины — Павший Монастырь

Огромная колония грибов выросла в затопленных катакомбах под этим монастырём-тюрьмой. Она поглотила разум монахов, которые теперь служат ей и питаются ею. В прошлой жизни они трудились, чтобы очистить себя от грехов через болезни и грязь болота, а также предлагали лечение переселенцам. Всего здесь 18 монахов, действующих в унисон. Они сражаются как обычные люди, но со специальной атакой – они выдыхают споры в лицо потенциальной жертвы, заставляя её пройти спасбросок от Болезни. При провале грибы пускают корни в мозгах

персонажей, полностью подавляя их волю после дня головных болей и ночных пробуждений от кошмаров. Основное тело гриба имеет КЗ: 10, не атакует и не имеет защиты, и чрезвычайно легко воспламеняется. Здесь до сих пор можно найти религиозные артефакты и всевозможные лекарства, и примочки на сумму до 3,000 см. Опытный хирург может использовать их для излечения Герта фон Хеммера. Также где-то в катакомбах, под основным грибом покоится тело святого, за которого Церковь может дать до 8,000 см. Руины окружают 2к6 Ходульников.

Ходульники (2к6 шт.)

КЗ: *4,* ***КБ:*** *14,* ***Атака:*** *+4 копьеподобные ноги (1к8+2),* ***Боевой дух:*** *12*

14. Развалины — Уничтоженная Башня

Эта каменная серая башня была разорвана пополам. 2к6 Ходульников ошиваются вокруг, не смея войти в башню или даже ступить на маленький клочок земли, на котором та покоится. Если оставить неподалёку лодку, они аккуратно оттащат её в воду, проткнут и потопят. Внутри башни находится Герт фон Хеммер, нилфенбергианский учёный, которому Империя чрезвычайно доверяет в вопросах исследования оккультных тем. Он подхватил заразную форму псевдомиксомы брюшины от длительного пребывания в Топи. Ему известно об Оккультном Царстве (см. фанзин Undercroft #10), и в момент обнаружения он будет записывать результаты своих исследований на стенах своей же инфицированной кровью. Его возвращение или его знания будут оценены в 10,000 см в Нилфенберге. В Губе никто не знает, что он здесь, несмотря на то, что он покупал там припасы. Если Герта не вылечить, он умрёт через 4 дня, когда полипы в его аппендиксе взорвутся, обдав болезнетворной жижей всё в радиусе 5 футов вокруг. Герт отказывается покидать разрушенную башню, бурно жестикулируя в направлении воды и Ходульников. Шаманы не захотят прикасаться к нему, так как почувствуют его болезнь.

В придачу к знаниям, у Герта есть астрономический телескоп (3,000 см), трость с клинком (100 см, считать за рапиру), 3 набора очков (всего 1,000 см) и снабжённый кучей примечаний Атлас (3,000 см и отличный способ заманить игроков в какие-нибудь приключения).

Ходульники (2к6 шт.)

КЗ: *4,* ***КБ:*** *14,* ***Атака:*** *+4 копьеподобные ноги (1к8+2),* ***Боевой дух:*** *12*

Доп. А: Классы Персонажей Игроков

Носитель Трансфигурации

Некоторые дети жителей Лихорадочной топи были избраны стать Носителями. К ним относятся чрезвычайно хорошо, избавляя от обычных тягот жителя болот, будто они главная знать этого царства гниения и тухлой воды. Накануне совершеннолетия их раздевают и завязывают глаза. Вместе с Шаманом, обмазанным защитными растениями и соком ягод, они направляются на поиски Червя Трансфигурации. Если его не удаётся найти в течении недели, быть большой беде. Последний раз, когда это случилось, нилфенбергианские разведчики сожгли двенадцать стойбищ. Когда Червя находят, дитя предлагается ему в качестве Носителя. Червь зарывается в позвоночник ребёнка, и устраивается по всей его длине. Затем ребёнка оставляют в Топи одного, где его, ничего не подозревающего, Червь ведёт на поиски приключений. В конец концов насытившийся опытом Червь вынуждает Носителя, к тому времени мало напоминающего человека, вернуться обратно в Топь. Никому неизвестно, зачем они собирают весь этот опыт.

КЗ и Спасброски как у Специалиста, Опыт как у Бойца. На каждом уровне бросайте по соответствующей уровню таблице.

1к6 Особенностей Носителя, ур. 1-3

1	Червь Трансфигурации ощущает некий базовый магический потенциал и симулирует его. Носитель просыпается каждое утро со случайным заклинанием 1-го уровня, готовым к использованию.
2	Пальцы рук и ног Носителя становятся как у геккона, давая +4 при проверке лазанья. Также вам больше не потребуется использовать для этого верёвку, пока ноги и руки оголены.
3	Носитель просыпается со вкусом крови во рту – его зубы превратились в острые как бритвы клыки. Теперь он может кусать на 1к6 урона.
4	Носитель просыпается со вкусом крови во рту – его зубы превратились в острые как бритвы клыки. Теперь он может кусать на 1к6 урона.
5	Челюсть и желудок Носителя изменяются: теперь он может вывихнуть рукой свою челюсть, чтобы проглотить небольшой объект, а затем отрыгнуть его, когда пожелает.
6	Обонятельные железы Носителя усиливаются до такой степени, что теперь конкурируют с собачьими.

1к6 Особенностей Носителя, ур. 4-6

1	Нервная система Носителя полностью перестраивается, давая способность поглотить последние 1к4 недели памяти, содержащиеся в съеденном мозгу.
2	Носитель получает железу, выделяющую токсин, который он может смешивать со слюной. Если плюнуть такой слюной в глаза жертве, она ослепнет на 1к4 дней при проваленном спасброске от Яда. Можно использовать 2 раза в день.
3	Небольшая выпуклость появившаяся сзади на черепе — это на самом деле железа, которая вырабатывает достаточно электричества, чтобы оглушить цель размером с человека на 1к6 раундов. Можно использовать 1 раз в день.
4	Носитель жалуется на сильные боли в руке: он чувствует, как кости внутри неё скручиваются и хрустят. Когда он наконец-то падает в обморок, покрытый потом, бредя от мучительной боли, плоть с его руки слезает, обнажая жуткий костяной клинок. Он способен нанести 1к10+1 урона с бонусом +2 на попадание. Конечно, теперь у Носителя нет одной руки.
5	Паразит созрел достаточно, чтобы использовать свой собственный магический потенциал. Носитель запоминает случайное заклинание 2-го уровня, когда спит.
6	Носитель получает способность блевать едкой кислотой 1 раз в день, нанося 2к8 урона всем перед собой. Однако большее из значений на к8 наносится самому носителю, так как кислота сильно разъедает гортань.

1к6 Особенностей Носителя, ур. 7+

1	Разрывая любые доспехи, из спины Носителя вырывается пара крыльев, подобных крыльям летучей мыши. Мускулы на спине сплетаются в мощные узлы, позволяя Носителю летать, но отнимая возможность носить любую броню, а также плотную одежду, не сделанную на заказ.
2	Без какого-либо предупреждения колени Носителя выгибаются в обратную сторону с жутким хрустом и теперь напоминают ноги птицы. Мышцы переплетаются и ноют от внезапного роста. Носитель теперь может двигаться вдвое быстрее своей изначальной скорости.
3	Крича, Носитель падает на землю и увеличивается в размере практически вдвое. Все хрупкое и надетое на него уничтожается. Кубики урона всех его естественных атак увеличиваются на один размер. Сила Носителя вырастает до 18, и он получает ОЗ равные его уровню, умноженному на 2 (единожды).
4-6	Время пришло – паразит перенимает контроль над Носителем и уводит его обратно в Лихорадочную топь.

Шаман

В Топи обитает великое множество опасных и полезных духов. Некоторые жители Топи избраны, чтобы быть посредниками между нашим миром и миром духов. У каждого Шамана есть духи, с которыми он связан и к кому он может обращаться 1 раз в день. Другая их сила в том, чтобы втягивать нематериальных духов в нашу реальность. Они могут заставить неосязаемое существо материализоваться, послав к нему своих собственных духов в количестве, равном КЗ цели, позволяя своим товарищам напасть на злобного духа.

КЗ, Спасброски и Опыт как у Клерика.

Каждый уровень бросайте по соответствующей таблице, чтобы узнать с каким духом Шаман обрёл связь.

1к6 Духов, ур. 1-3

1	Дух Мертвеца — Дух человека, не готового покинуть этот мир. Он может быть вызван, чтобы перевести письменный документ или разговор (эффект как у Понимания Языков) или чтобы запутать существ, которые ищут живых.
2	Дух Дерева — Дух древнего дерева, которое окончательно поддалось какой-либо болезни или жестокости людей с топорами. Он может быть вызван для прочтения коры деревьев, позволяя Шаману узнать о событиях, случившихся за последние 50 лет, или спросить у деревьев, какие существа прошли мимо за последние 24 часа.
3	Дух Искры — Дух неродившегося костра, ожидающего топлива. Он может быть вызван, чтобы разжечь подготовленный кем-то костёр (даже на расстоянии) или чтобы спросить угли, кто разжёг или потушил их.
4	Дух Москита — Рассеянный рой с зачатками коллективного разума. Он может быть вызван, чтобы по движению насекомых вокруг определить направление движения к ближайшему съедобному животному или чтобы узнать, когда будет следующий дождь.
5	Дух Змеи — Дух водяной змеи, задохнувшейся от слишком большого грызуна. Может быть вызвана, чтобы позволить Шаману учуять ложь или научиться плеваться ядом, нанося 1к4 урона за каждый уровень.
6	Дух Клубня — Дух огромного корня, растолстевшего на трупах животных. Может быть вызван, чтобы направить Шамана, позволяя ему потратить 1 час на сбор местных растений и создать целебную припарку, лечащую на 1к6 ОЗ, или найти безопасное место для ночлега.

1к6 Духов, ур. 4+

1	Дух Пламени — Память о великом пламени, потухшем прежде, чем оно насытилось. Его можно призвать ко всем способным гореть объектам в поле зрения. После успешного спасброска от Магии, Шаман может выбрать, какие объекты зажигает дух. Он также может быть вызван, чтобы породить пожар, нанося 4к6 урона всему в радиусе 50 футов.
2	Дух Тьмы — На самом деле не совсем дух, а смесь человеческих страхов, сплетённая с тьмой. Может быть вызван, чтобы преследовать цель в течении 1к4 дней, через сны сообщая Шаману обо всех действиях цели. Успешный спасбросок от Магии не позволит духу запугать цель. Также он может быть вызван, чтобы ослепить цель на 3к12 дней, похищая свет из её глаз.
3	Дух Шамана — Дух собрата-Шамана, который чувствовал, что его обязанности не закончатся после смерти. Он всё ещё связан с 1к2 своими духами. Объедините таблицы и бросьте 1к12, чтобы узнать, что это за духи. Они могут быть призваны обычным образом.
4	Дух Гнили — Полудухи плесени и разложения сливаются в дух гнили. Он может быть призван для полного уничтожения 3к4 деревянных объектов. При успешном спасброске от Магии, Шаман может выбрать меньшее Количество объектов, чем выпало. Также его можно вызвать для предотвращения распада чего-либо, до тех пор, пока не освободить дух от этой обязанности.
5	Дух альфа-хищника — Общий дух всех хищников высшего порядка. Он может быть вызван для призыва 1к4 особей альфа-хищника, характерного для данной территории. При успешном спасброске от Магии, им можно приказать не только «убей вон то», но и что-то ещё. Также он может быть призван, чтобы отпугивать всех животных в области в течении 1 дня. По умолчанию альфа-хищниками в Топи являются гигантские крокодилы с КЗ: 1к4+3.
6	Дух Плавания — Дух рыб и других, более таинственных сущностей, скрывающихся под водой. Может быть вызван, чтобы дать 20 людям способность дышать под водой в течении 1 дня. Также его можно вызвать, чтобы спрятать 20 человек от преследования на 2к4 часов.

Доп. В: Затаившиеся и голодные

Светокрад

КЗ: *1,* **КБ:** *12,* **Атака:** *нет,* **Боевой дух:** *нет,* **Количество:** *1к12*

Эти духи потерянных детей, отчаянно нуждаются в свете, который приведёт их домой. Их смутные формы карабкаются по деревьям, их большие пустые лица жадно смотрят сверху. В подходящий момент они тянутся вниз, хватая любые свечи, фонари и масло, и сразу сматываются. Их можно усмирить сладкими угощениями. Они не будут пытаться сражаться.

Крокодил

КЗ: *3,* ***КБ:*** *16,* ***Атака:*** *+4 укус (1к8+2),* ***Боевой дух:*** *9,* ***Количество:*** *2к6*

Когда крокодил хватает зубами жертву, необходимо сделать проверку Силы против 14 до следующего раунда, или крокодил сделает смертельный переворот, с 50% шансом отрывающий конечность жертвы и наносящий дополнительные 2к6 урона. Крокодилы Лихорадочной топи отличаются беспорядочными жёлтыми завитками на шкурах.

Неводник

КЗ: *6,* ***КБ:*** *12 ,* ***Атака:*** *+3 сеть и хрясь об дерево (3к6),* ***Боевой дух:*** *9 (проверка Боевого духа каждый раунд, если встретились с огнём),* ***Количество:*** *1к4*

Неводники таят нечто ценящееся пуще остального в Топи – нержавеющий металл. Их стальные зубы прославились как один из самых лучших металлов, которые только доступны. Эти зелёные, жирные, грязные гиганты таскают с собой невод из подсушенных жабьих кишок, чтобы в нужный момент закинуть его поверх лодок и раздолбать содержимое невода о деревья, превращая свой улов в скопление мяса и опилок. Они приходят в ужас от открытого огня, однако они слишком влажные, чтобы воспламениться от него. Их кожа бородавчатая, а кровь молочно-белого цвета с жёлтым гноем.

Духи Утонувших

КЗ: *1,* ***КБ:*** *13,* ***Атака:*** *схватить с бонусом +1,* ***Боевой дух:*** *7,* ***Количество:*** *1к8 + с 1к4 Крокодилами*

Эти голодные водяные духи косятся на проплывающих из-под воды. Их головы узкие, а черты лица острые. Они пытаются заморочить

тех, кто поймает их взгляд (спасбросок против Магии с бонусом +3 или добровольно соскочить в водичку). Всех, кто оказывается в воде, духи хватают и утаскивают вниз. Они питаются душами несчастных жертв, которые покидают свои тела с последним выдохом. Крокодилы позаботятся о мясе. Духов Утонувших легко обмануть чучелами людей.

Призрачный Протей

***КЗ:** 10, **КБ:** 18, **Атака:** нет, **Боевой дух:** нет, **Количество:** Уникальный*

Огромный и безглазый, бледнее чем луна, с мягкой кожей, Призрачный Протей крадётся через глубокие болота. Увидеть его – это плохой знак, если только не умилостивить его предложенными богатствами. Требуется по крайней мере эквивалент 1к8 х 100 см выброшенных за борт, или случайные столкновения будут происходить в два раз чаще. Надевший голову Призрачного Протея может соврать один раз любому, и жертва обмана безоговорочно поверит в сказанное, несмотря на любые доводы и доказательства обратного.

Гигантская Пиявка

***КЗ:** 3, **КБ:** 12, **Атака:** +2 укус (1к4), **Боевой дух:** 8, **Количество:** 2к4*

Всякий раз, когда Гигантская Пиявка попадает, она высасывает кровь на 1к2 Выносливости, после чего присасывается, продолжая выкачивать 1к2 Выносливости за ход. Её можно оторвать (жертва получает 1к8 урона и 50% шанс заражения случайной болезнью) или использовать горсть соли, чтобы она отвалилась.

Дедушка Трухуй

***КЗ:** 25, **КБ:** 8, **Атака:** раздавить кулаком размером с дом (спасбросок или моментальная смерть), **Боевой дух:** 12, **Количество:** Уникальный*

Мелкий божок гнили и разложения, отец Топи. Просто огромная обнажённая и гниющая туша, лежащая в воде. Лицо Трухуя украшает пышная борода из мелкой ползучей мерзости, а его кожа воняет мокрым мхом. Пока Топь процветает, он спокойно спит, но если что-то серьёзно навредит Топи, он пробудится, полный бешенства и ярости, жаждущий положить конец скверне и расширить свои владения.

Жевальщик Пиявок

***КЗ:** 1, **КБ:** 16 (пролетающие), **Атака:** +4 сдирание пиявки (1к4), **Боевой дух:** 6, Количество: 1к6*

Призраки людей, умерших от инфицированных ран. Эти создания голодны до чистой свежей крови. Они преследуют людей через болото, ожидая, пока пиявки на них созреют, после чего налетают и жадно срывают их, не заботясь о том, что станет с носителем. Размытые человеческие лица, острые клювы и грязные перья, вот что успевает заметить жертва. Их можно отвлечь кусочками мяса, брошенными в деревья.

Кровавая Рощица

***КЗ:** 8 (1 на каждый корень), **КБ ствола:** нет, **КБ корней:** 14, **Атака:** 2к12 атак, раздавливание корнями (1к8), **Боевой дух:** 12, **Количество:** 1*

На этих деревьях когда-то вешали Шаманов. Теперь они стали скрюченными, злыми и омерзительными. Подвижные корни топят лодки в пределах досягаемости, затем топя всех выброшенных за борт, прорастая через их трупы и становясь ещё извилистее, уродливее, злее и омерзительнее, чем до этого.

Мразобогл

***КЗ:** 1, **КБ:** 14, **Атака:** +1 копьё (1к6+1), **Боевой дух:** 8, Количество: 3к6*

Крошечные зеленокожие детишки, которые любят прятаться в воде. Их жабры постоянно пульсируют, а наконечники копий торчат над водой. Единственное, что они любят больше человеческой плоти — это сыр.

Ходульники

***КЗ:** 4, **КБ:** 14, **Атака:** +4 копьеподобные ноги (1к8+2), **Боевой дух:** 12, **Количество:** 1к12*

Эти вытянутые тонкие фигуры наполняют любые руины в пределах Топи. Они крайне незатейливы — простое листовидное тело на паре копьеподобных ног. Никто не знает, откуда они берутся. Их атаки сразу наносят урон по ОЗП (см. правила по Тонущим Плавсредствам).

Болотная Змея

***КЗ:** 2, **КБ:** 14, **Атака:** +3 укус (1к6 + Яд: спасбросок или 1к6 урона по ВЫН), **Боевой дух:** 7, **Количество:** 1к8*

Стволовая Змея

КЗ: *5,* ***КБ:*** *14* ***Атака:*** *+4 сокрушение (1к6) или +1 укус (1к4 + Парализующий Яд),* ***Боевой дух:*** *9,* ***Количество:*** *1к8*

Гигантские змеи, которые имитируют древесные стволы, обвивая свои головы вокруг болотной травы. Они хладнокровно выжидают, готовые атаковать проплывающие лодки.

Вождь-Упырь

КЗ: *6,* ***КБ:*** *17,* ***Атака:*** *+4 меч (1к8+4),* ***Боевой дух:*** *12,* ***Количество:*** *1 + 1к6 Илистых Скелетов + 1к6 Утопленников (как Зомби)*

Родовые короли Народа,облепленные гнилыми кожами,которым некогда лживо обещали вечный покой. Под этими кожами они выглядят как болотные мумии и орудуют мечами, сделанными из зубов Неводников. Любой член Народа должен пройти проверку боевого духа, так как все обещания Шаманов рушатся у них на глазах. Любой, кто будет убит Вождём-Упырём, восстанет через 1к4 дней в качестве зомби и склонится перед новым сюзереном, покуда не падёт от вражеских мечей.

Гора Трупов

Культ Утопшего умудрился что-то потревожить. Что-то древнее. Что-то мёртвое. Зловещие щупальца Зла выползли из своего саркофага и добрались до изобилия трупов, разлагающихся в болотных водах Топи. Теперь эти мертвяки бродят, сбившись в кучу, уничтожая всё живое и пополняя свои ряды с каждым убийством.

Центральная часть этой орды мертвяков, прозванная Горой Трупов, начинает игру в Руинах Ур-Жмура (гекс 2). Каждый день Гора Трупов двигается на 1 гекс в случайном направлении. Гекс, занятый Горой, буквально кишит всевозможными неуклюжими и размоклыми мертвяками на все 18 миль вокруг. Все случайные встречи в соседниеx гексах должны быть определены по Таблице Размоклых Недремлющих Мертвяков (стр. 6). Если в гексе есть что-то примечательное, мертвяки идут бонусом ко всем прописанному содержимому. Сама центральная часть орды насчитывает около двух тысяч трупов. Всё, что умирает в этом гексе восстаёт через 1к4 часов, вплетаясь в корчащуюся массу гнилой плоти.

Доп. C: Выживание в Топи

Тонущие Плавсредства

У лодок есть как Очки Здоровья Плавсредства (ОЗП), так и Кубик Течи. Они отслеживаются по отдельности, и если один из них достиг 0, то лодка потонула.

У импровизированного плота 1 или 2 ОЗП, в зависимости от материалов, у искусного каноэ – 3, у шлюпки – 4, в то время как у речного судна, самого большого из возможных в Топи плавсредств – 6 ОЗП.

ОЗП отражает структурную целостность судна, 1 ОЗП равно 10 ОЗ. Атака должна нанести 10 или больше урона, чтобы снести 1 ОЗП и спровоцировать бросок Кубика Течи.

ОЗП используется для определения Кубика Течи судна. Когда судно получает урон, бросьте Кубик Течи. На 1, кубик уменьшается. Если Кубик Течи уменьшается после 1к4, то это означает, что судно тонет и не может быть восстановлено, оно затонет и окажется под водой через количество раундов, равное его стартовому ОЗП.

Если игрок потратит свой ход на вычерпывание воды, он может кинуть Кубик Течи и при максимальном значении броска увеличить размер кубика, но не больше его оригинального значения. Вы получаете бонус +1 на бросок за каждых 2 человек, вычерпывающих воду.

ОЗП	1-4	5-9	10-14	15-19	20-24
Кубик течи	1к4	1к6	1к8	1к10	1к12

Инфекция

Когда рана контактирует с водой, сделайте спасбросок от Болезни. При провале конечность инфицируется. Персонаж не может лечится, пока не сделает успешный спасбросок от Болезни. Он может совершать повторные попытки раз в день.

Миазмы

Каждый полный день, проведённый в Топи, есть 10% шанс, что придётся сделать спасбросок от Болезни, или персонаж заразится Болезнью Лихорадочной топи (см. ниже).

1к12 Болезней Лихорадочной топи

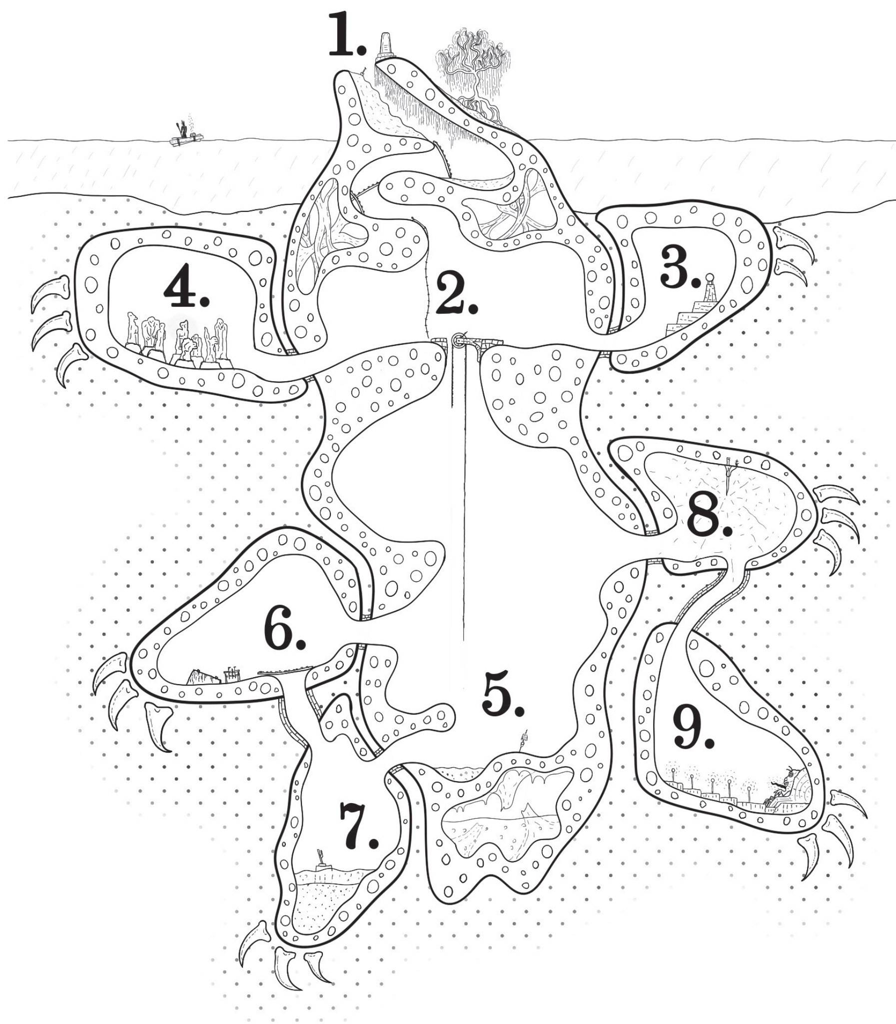
1	Кашляете кровью. -2 Выносливости каждый день. 2 последовательных спасброска для выздоровления.
2	Сильная лихорадка. Вы в бреду, штраф -3 на все броски. 2 спасброска для выздоровления.
3	Ушные черви. Вы глохнете. 1к6 урона при попытке вынуть их рукой. 2 последовательных спасброска для выздоровления.
4	Чудовищная опухлость. -2 к Ловкости, пока не вылечитесь. 2 спасброска для выздоровления.
5	Пропажа аппетита. Не можете есть, имеете все связанные с этим последствия. 2 последовательных спасброска для выздоровления.
6	Сильная головная боль. Вы в смятении, -1 ко всем броскам. 2 спасброска для выздоровления.
7	Червь Трансфигурации. 1 спасбросок с бонусом +2. При провале, червь быстро приводит в порядок ваши знания, превращая имеющиеся классовые уровни в уровни Носителя Трансфигурации по 1 в день. Червя можно вынуть из позвоночника с 50% шансом убить персонажа.
8	Текущие раны. -1 ко всем броскам и КБ из-за отвлекающей боли. Любой, кто дотронется до вас, должен пройти спасбросок от Болезней. 2 спасброска для выздоровления.
9	Душа болит. -1 к Мудрости каждый день, т.к. сама ваша душа гниёт в теле. Требуется помощь Шамана, чтобы излечится. Шаманы в этом профи и всегда достигают успеха. Взамен они просят нилфенбергианский бренди.
10	Понос. Всегда, когда кидается к20, 1-5 будет означать, что персонаж неистово обосрался. -3 ко всем броскам и КБ. 2 спасброска для выздоровления.
11	Заражение личинками мясной мухи. Личинки прогрызают ходы в плоти жертвы. Заражённый не может вылечится без магии и теряет 1 ОЗ в день, а в придачу получает штраф -2 ко всем броскам из-за ощущения, что его пожирают изнутри. Всего в пострадавшем 1к20 личинок и каждая наносит 1 урон, когда её извлекают пинцетом или щипцами. Это крайне мучительный процесс, после которого персонаж не может двигаться весь оставшийся день.
12	Агрессивный вид мха укореняется в коже персонажа, который теперь не только покрыт мхом, но и вынужден этот мох увлажнять. Если мох погибнет, персонажа постигнет быстрое омертвение кожи, при котором он будет терять 1к4 Выносливости каждый день в течении 2к4 дней. Особые травы могут заставить мох ослабить свою хватку, но такое растение можно найти только местах большого скопления мразобоглов.

Доп. D: Карты

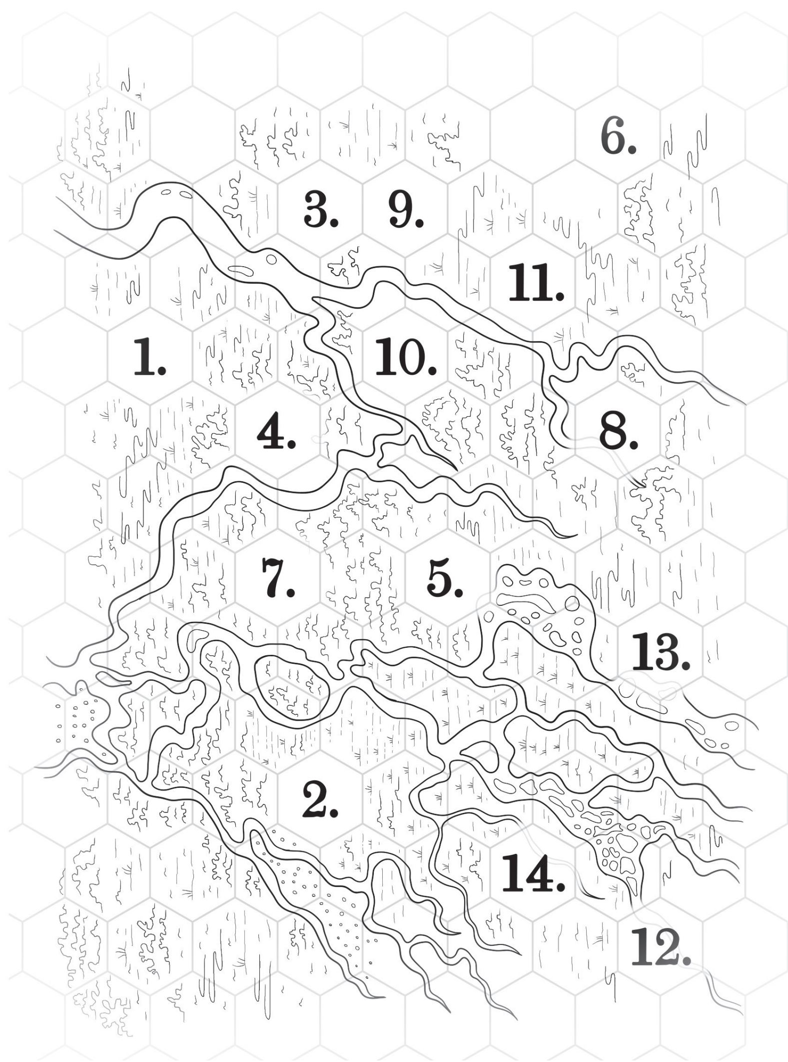
1. Дом Слоуна
2. Харчевня Джейсона
3. Магазинчик Дэниэла
4. Церковь Николаса
5. Дом Жасмин

Культисты: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○○○

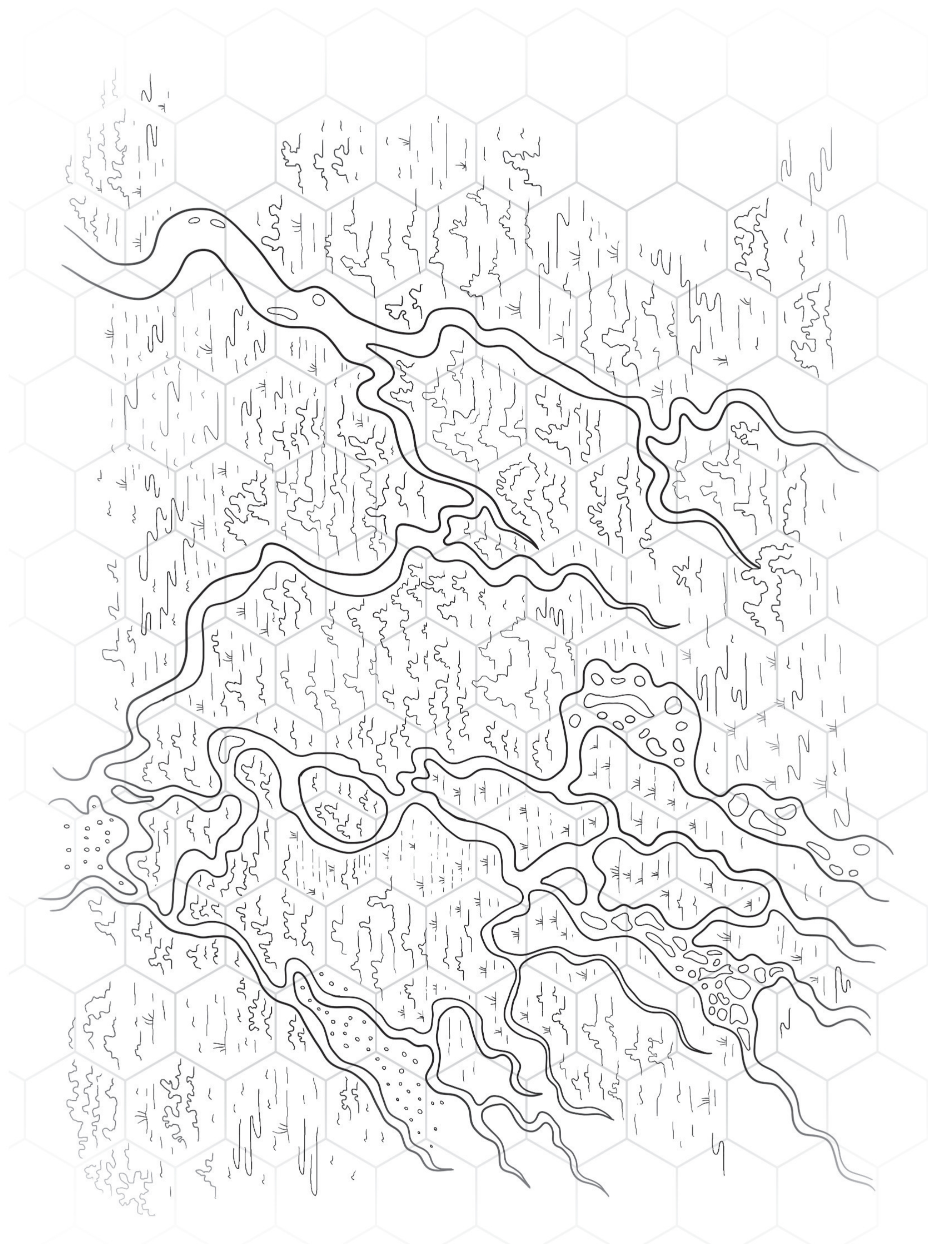
Верные Церкви: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○



1. Вход
2. Предбанник
3. Храм Копателей
4. Железная Восьмёрка
5. Комната с ловушками
6. Зала жертвоприношений
7. Дикие животные
8. Обжигающий свет
9. Усыпальница



1. Посёлок Губа
2. Руины Ур-Жмура
3. Ловушка Древолаза
4. Безумный Подрывник
5. Дедушка Трухуй
6. Обломки Вождя Рек
7. Грибные Жилища Духов
8. Улей Мразобоглов
9. Крокодил по имени Голод
10. Суицидальная Болотная Ведьма
11. Вещий Суккуб
12. Руины — Неудачное Поселение
13. Руины — Падший Монастырь
14. Руины — Сломанная Башня



Воздух пропитан влагой.
Она смешивается с вашим потом.

Жара неумолима.

От жужжания туч насекомых начинает болеть голова,
а от лихорадки из-за инфицированных ран
вы начинаете бредить.

Ваш плот повреждён, а на деревьях
виднеются духи мёртвых.

Вы здесь всего три дня.